



ORDINE DELLA MANO ROSSA



FANTERIA - MANO ROSSA - CULTISTA

GLORY: 4

Dadi Combattimento: 2

Ferite: 4

Guadagnano +1 Dadi Combattimento per ogni Ferita che hanno ricevuto.

ESCAPE- **AGILITY: 5+** XX

© 2011 Flying Frog Productions, LLC



ORDINE DELLA MANO ROSSA



FANTERIA - MANO ROSSA - CULTISTA

GLORY: 4

Dadi Combattimento: 2

Ferite: 4

Guadagnano +1 Dadi Combattimento per ogni Ferita che hanno ricevuto.

ESCAPE- **AGILITY: 5+** XX

© 2011 Flying Frog Productions, LLC

ZOMBIES



FANTERIA - OCCULTO - NON MORTO

GLORY: 5

Dadi Combattimento: 5

Ferite: 5

DEFENSE: 1

Gli *Zombies* Colpiscono solo con tiri da 5 o 6.

ESCAPE- **AGILITY: 6+** X

© 2011 Flying Frog Productions, LLC



GANGSTER



FANTERIA - GANGSTER

GLORY: 3

Dadi Combattimento: 3

Ferite: 4

ESCAPE- **AGILITY: 5+** XX

© 2011 Flying Frog Productions, LLC



GANGSTER



FANTERIA - GANGSTER

GLORY: 3

Dadi Combattimento: 3

Ferite: 4

ESCAPE- **AGILITY: 5+** XX

© 2011 Flying Frog Productions, LLC

TEPPISTI



FANTERIA

GLORY: 2

Dadi Combattimento: 4

Ferite: 4

I *Teppisti* Colpiscono solo con tiri da 5 o 6.

ESCAPE- **CUNNING: 5+** XX

© 2011 Flying Frog Productions, LLC

NATIVI



FANTERIA - TRIBALE

GLORY: 3

Dadi Combattimento: 2

Ferite: 3

Guadagnano +1 Dadi Combattimento e +1 Ferite finché sono in uno spazio con *Icona Terreno*.

ESCAPE- **LORE: 6+** X

© 2011 Flying Frog Productions, LLC



CAPO GANGSTER



FANTERIA - CRIMINALE - GANGSTER

Pesca un *Criminale Gangster* a Caso e aggiungilo all'*Avventura*.

Devi immediatamente combattere un singolo Turno di Combattimento contro il *Criminale*. Se non è pescato in un'*Avventura*, rimuovi il *Criminale* dopo un Turno di Combattimento. Se tutti i *Criminali Gangster* sono già in gioco, pesca invece un *Criminale* a Caso.

"Ho paura che siamo oltre il punto dei convenevoli."

© 2011 Flying Frog Productions, LLC

PIGMEI



FANTERIA - TRIBALE - SELVAGGIO

GLORY: 4

Dadi Combattimento: 4

Ferite: 3

DEFENSE: 1

I *Pigmei* guadagnano +1 Dado Combattimento e +1 Ferite in uno Spazio (Giungla).

ESCAPE- **AGILITY: 6+** XX

© 2011 Flying Frog Productions, LLC

ZOMBIES



FANTERIA - OCCULTO - NON MORTO

GLORY: 5

Dadi Combattimento: 5
Ferite: 5

DEFENSE: 1

Gli *Zombies* Colpiscono solo con tiri da 5 o 6.

ESCAPE- AGILITY: 6+ ✕

© 2011 Flying Frog Productions, LLC

TEPPISTI



FANTERIA

GLORY: 2

Dadi Combattimento: 4
Ferite: 4

I *Teppisti* Colpiscono solo con tiri da 5 o 6.

ESCAPE- CUNNING: 5+ ✕✕

© 2011 Flying Frog Productions, LLC

NATIVI



FANTERIA - TRIBALE

GLORY: 3

Dadi Combattimento: 2
Ferite: 3

Guadagnano +1 Dadi Combattimento e +1 Ferite
finché sono in uno spazio con *Icona Terreno*.

ESCAPE- LORE: 6+ ✕

© 2011 Flying Frog Productions, LLC

SERPENTI VELENOSI



ANIMALE - SERPENTE - VELENO

GLORY: 3

Dadi Combattimento: 4
Ferite: 3

I tiri dei Dadi Combattimento da 6 dei
Serpenti Mortali infliggono due Colpi ciascuno.

ESCAPE- AGILITY: 6+ ✕

© 2011 Flying Frog Productions, LLC

SERPENTI VELENOSI



ANIMALE - SERPENTE - VELENO

GLORY: 3

Dadi Combattimento: 4
Ferite: 3

I tiri dei Dadi Combattimento da 6 dei
Serpenti Mortali infliggono due Colpi ciascuno.

ESCAPE- AGILITY: 6+ ✕

© 2011 Flying Frog Productions, LLC